

- Когда Персонаж игрока сталкивается с рискованной ситуацией, ее результат определяется **Проверкой Действия**:
- Игрок описывает чего он хочет добиться и какой **Подход**, **Навык** и **Снаряжение** он использует для этого. Здесь нет "неправильного" Подхода к ситуации, но какие-то могут ослабить эффективность или увеличить угрозу, побуждая Игрока переосмыслить его план действий и улучшить его положение.
 - Мастер оценивает если у одной или обеих сторон есть Преимущество. Если есть, то он объявляет уровень **Риска** (P) и **Эффективности** (E), которые стоит ожидать.
 - После этого Игрок может поднять или понизить уровень P и E для улучшения своего действия ценой более тяжелого Последствия или наоборот.
 - Игрок набирает кубы для броска:
 - > Количество равное рейтингу Подхода + Навыка.
 - > Дополнительный куб от Особого усилия или Содействия.

! Если количество его кубов будет равно нулю или меньше, он кидает два куба и выбирает наименьшее значение.

- Игрок выкидывает кубы и выбирает наибольший **результат**. Игрок вместе с Мастером рассказывают как все произошло, но последний определяет исход действия и объявляет Последствия.

6-6	Критический успех. Успех с преимуществом (чаще всего увеличение Эффективности).
6	Успех. Все прошло как и задумано.
4/5	Частичный успех. Успех, но с Последствием: повреждение, ▼E , упущенная возможность или осложнение.
1-3	Неудача. Ничего не вышло. Получено Последствие.

ГЛИТЧ КУБ

Когда игрок добавляет куб за Снаряжение, Подход или Действие которое отмечено как **ключное**, один из кубов будет **ГЛИТЧ** (легко различимый куб).

Если на ГЛИТЧ выпадет **1-3** вне зависимости от исхода действия, персонаж принимает **Последствие**.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Опиши как ты это делаешь.
- Особое усилие:** Отметь **♦♦** либо для того чтобы добавить 1 куб к своему броску или **▲3** или чтобы Действовать когда ты в Беспомощном состоянии.
- Содействие:** Отметь **♦** и открой себя для Последствия чтобы добавить **+** куб к Проверке Действия товарища. Только один персонаж может помочь при броске.
- Подготовка:** Соверши Проверку Действия чтобы дать Преимущество на любую следующую проверку. К примеру обеспечить прикрытие, отвлечь врага, подбросить улики и т.д.
- Совместная проверка:** Все участвующие Персонажи совершают Проверку Действия (одну и ту же) и выбирают среди себя лучший результат. ЛИДЕР отмечает у себя **♦** за каждого персонажа, который не прошел проверку (1-3). Все участники подвергаются Последствиям.
- Прикрытие:** Возьми на себя Последствие, которое бы принял другой игрок. Ты можешь также ослабить его **Испытанием**.
- Флэшбек:** Примени его для того чтобы сделать бросок действия в прошлом, который повлияет на текущую ситуацию, без изменения того что уже укоренилось в истории. В дополнение к другим возможным затратам (Кредиты, одолжения, статус Охоты), Мастер устанавливает цену **♦** в зависимости от сложности:
- > **♦**: Обычное действие, которое могло произойти.
 - > **♦♦+**: Сложный план, в который входят множество обстоятельств.

ПЕРЕВЕСТИ ДЫХАНИЕ

- Один раз за Задание, расскажи как образом история предоставляет тебе возможность передохнуть – прими таблетку, прибавь громкость, ударь стену, позвони любимым, залатай себя или товарища. Пройди проверку подходящего **Подхода**, добавь **+** если ты поддерживаешь свой **ИНТЕРЕС**:
- > **Крит** Ты был в ситуациях хуже. Сотри все **♦** или игнорируй штрафы Повреждений Уровня 1 и 2 до конца Задания.
 - > **6** Это сработает. Сотри **♦♦♦** или игнорируй штрафы Повреждений Уровня 1 или 2 до конца Задания.
 - > **4/5** Соберись. Сотри **♦♦** или игнорируй штрафы Повреждений Уровня 1 до конца Задания.
 - > **1-3** Бери что можешь. Сотри **♦**.

ИНТЕРЕС

- Ради чего ты ввязался в это:
- > Свалить
 - > Отплатить им
 - > Присмотреть за ними
 - > Изменить свою жизнь
 - > Узнать правду
 - > Дойти до грани
 - > Отстоять свое
 - > ошибка: 'агентство' не найдено

ФАЙЛ БЕГУЩЕГО

CBR+PNK

ПОРТРЕТ

ОХОТА

КЛИЧКА

ИНТЕРЕС

<ОПЕРАТОР>

У НАС ЕСТЬ ДЛЯ ТЕБЯ ПОСЛЕДНЕЕ ЗАДАНИЕ, БЕГУЩИЙ. ПОСЛЕДНИЙ ШАНС РАССЧИТАТЬСЯ С ДОЛГАМИ.

ТЫ ГОТОВ? Д/Н

НАДЕЮСЬ ТЫ НЕ ОБЛАЖАЕШЬСЯ.

10.0

10.0

10.0

10.0

CBR+PNK:RP6

CBR+PNK:RP6

CBR+PNK:RP6

CBR+PNK:RP6

АГРЕССИЯ



ГРУБАЯ СИЛА/ЗАПУГИВАНИЕ/РАЗРУШЕНИЕ
☐ ГЛЮЧНЫЙ ☐ Сомневающийся

ОСТРОУМИЕ



ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО/ХИТРОСТЬ/ВОСПРИЯТИЕ
☐ ГЛЮЧНЫЙ ☐ дезориентированный

ЭМПАТИЯ



ХАРИЗМА/ЛИДЕРСТВО/ДИПЛОМАТИЯ
☐ ГЛЮЧНЫЙ ☐ Холоднокровный

ОСТОРОЖНОСТЬ



ОСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ/ОСТОРОЖНОСТЬ/ТОЧНОСТЬ
☐ ГЛЮЧНЫЙ ☐ RECKLESS

△ АРАСПРЕДЕЛИ ☐+☐ / ☐+ / ☐+ / НОЛЬ
ГЛЮЧНОЕ: ЗАМЕНИ ОДИН КУБ НА ГЛЮЧНЫЙ КУБ.

▽ РАСПРЕДЕЛИ 8 ОЧКОВ. ТРЕТЬЕ ОЧКО В НАВЫКЕ СЧИТАЕТСЯ КАК СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ — ЗАПИШИ ЭТО ПОД НАЗВАНИЕМ НАВЫКА. ИСПОЛЬЗУЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ, ТЫ МОЖЕШЬ ОБМЕНЯТЬ 1 КУБ НА ПРЕИМУЩЕСТВО.

БЛИЖНИЙ БОЙ		ПИЛОТИРОВАНИЕ	
ВЫНОСЛИВОСТЬ		ДАЛЬНИЙ БОЙ	
ХАКЕРСТВО		ИНЖЕНЕРИЯ	
ВОЗДЕЙСТВИЕ		НАУКИ	
ПОДВИЖНОСТЬ		ЗНАНИЕ УЛИЦ	
НАБЛЮДЕНИЕ		ВЫЖИВАНИЕ	

Ты начинаешь с 1 бесплатным **Киберимплантом**. Запиши его название и кратко опиши его функцию, к примеру Ashide™ Гоночные Ноги. Крупные импланты могут занимать до 2 **НАГРУЗОК**. Объясни как его можно использовать при Проверке Действия и заплати соответствующе:

Особое усилие: Расширяет возможности (термовидение, быстрые рефлексы, нейросвязь) или создает/скрывает небольшой ресурс (химикаты, клинок, наноботы). Ты по прежнему получаешь преимущество от Особого усилия когда совершаешь бросок.

Особая защита: Отметь Особую защиту чтобы выдержать конкретный тип Последствий: встроенное распознавание эмоций, фаерволл нейросвязи, антитермичное напыление кожи и т.д.

Для каждой новой особенности или Импланта, выбери недостаток:
> Он нестабильный или его невозможно починить. Отметь **глухой**.
> Ты не заплатил за него. На тебя объявлена **ОХОТА**.
> Он нанес ущерб твоему телу или душе. Выбери **глухой** на одном из Подходов.

KNRT YOU HAVE ON HAND

СНАРЯЖЕНИЕ

КОГДА ТЫ ГОТОВИШЬСЯ К ЗАДАНИЮ, ОБЪЯВИ СВОЮ **НАГРУЗКУ**.

- ◇ ЛЕГКАЯ [1-3] Быстрое перемещение, можно пройти через небольшие пространства, сливаешься с толпой.
- ◇ НОРМАЛЬНАЯ [4-5] Выглядишь подозрительно, готов к неприятностям.
- ◇ ТЯЖЕЛАЯ [6] Медленное перемещение, привлекаешь к себе большое внимание.

Объяви какое у тебя снаряжение на ходу отметив его в своем листе - количество предметов равно числу твоей **НАГРУЗКИ**.

- ◇ ОДНО ИЛИ ДВА ЛЕЗВИЯ
- ◇ ПИСТОЛЕТ
- ◇ ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ
- ◇ БОЛЬШОЕ/ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ
- ◇ ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ
- ◇ КИБЕРДЕКА
- ◇ ДРОН [МАЛЕНЬКИЙ, БЫСТРЫЙ]
- ◇ ДРОН. СРЕДНИЙ, УНИВЕРСАЛЬНЫЙ.
- ◇ АПТЕЧКА
- ◇ МАСКИРОВКА
- ◇ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРОНИКНОВЕНИЯ
- ◇ БОЕПРИПАСЫ
- ◇ СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ
- ◇ ДЕМОНТАЖНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ
- ◇ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГРАНАТЫ. ☐☐ ЕМР, ГАЗОВАЯ, СВЕТОВАЯ.
- ◇ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ЭЛЕКТРОНИКИ
- ◇ ЗАПАСНЫЕ ЧАСТИ
- ◇ НАБОР ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ. ☐☐☐ МАСКА, РАЦИОН, ВОДА/ВОЗДУХ ОЧИЩ.
- ◇ БРОНЯ
- ◇ ТЯЖЕЛАЯ

КРЕДИТЫ

Твои **боеприпасы могут закончиться** только как результат Осложнения - пройди проверку Испытания или отметь боеприпасы в своем снаряжении для перезарядки.

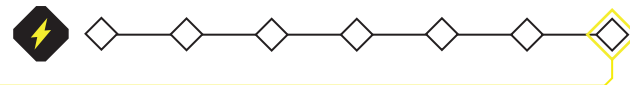
▽ КИБЕРИМПЛАНТЫ

▶		ГЛЮЧНЫЙ
▶		ГЛЮЧНЫЙ
▶		ГЛЮЧНЫЙ
▶		ГЛЮЧНЫЙ

[1 / FIT081828]

СТРЕСС

Особое усилие: / Содействие: / ФЛЭШБЕК: или +. Переведи дыхание чтобы снять стресс.



Перегрузка: Подход, который ты выберешь навсегда становится **глухим** и несет за собой одно из последствий:

- > Ты выведен из действия (пока у тебя Перегружен).
- > Ты раскрыл слабость команды.
- > Твоя команда теряет преимущество.
- > Ты повредил или не заметил нечто важное.

Пока ты **ПЕРЕГРУЖЕН**, ты получаешь ++, но не можешь совершать действия, которые требуют или совершать проверки Испытания.

[2 / FIT081828]

ИСПЫТАНИЕ

ОСЛАБЬ ИЛИ ИЗБЕГИ ПОСЛЕДСТВИЯ (РЕШЕНИЕ МАСТЕРА). ОБЪЯВИ КАК ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ И СДЕЛАЙ БРОСОК ПОДХОДЯЩЕГО **ПОДХОДА**:

- > **Крит** 2EZ. Сотри +.
- > **6** Мощно. Отметь .
- > **4/5** Неплохо. Отметь +.
- > **1-3** Было близко. Отметь ++.

[3 / FIT081828]

ЗАЩИТА

ОТМЕТЬ ЗАЩИТУ ДЛЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ СООТВЕТСТВУЮЩЕМУ ТИПУ ПОСЛЕДСТВИЯ ВМЕСТО ПОЛУЧЕНИЯ .

ЗАЩИТА ТЯЖЕЛАЯ ОСОБАЯ

[4 / FIT081828]

ПОВРЕЖДЕНИЕ

ЕСЛИ ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ ПОВРЕЖДЕНИЕ УРОВНЯ, КОТОРЫЙ УЖЕ ЗАНЯТ, ПЕРЕМЕСТИ ЕГО НА СЛЕДУЮЩИЙ. КОГДА ТЫ **ВНЕ ИГРЫ**, ТЫ МОЖЕШЬ ДЕЙСТВОВАТЬ ТОЛЬКО ЕСЛИ ТЕБЕ ПОМОГАЮТ ИЛИ С ОСОБЫМ УСИЛИЕМ.

УРОВЕНЬ / ОПИСАНИЕ

ШТРАФ

1				3
2				6
3				ВНЕ ИГРЫ
				ПОРА УМИРАТЬ.